

FAKULTA FILOZOFICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Katedra antropologie

PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE posudek vedoucího práce

Práci předložila studentka: Bc. Ivana Milová

Název práce: Massively multiplayer „online role – playing“ games“ ako sociálny priestor

Vedoucí práce: Mgr. Nikola Balaš

1. CÍL PRÁCE (*uved'te, do jaké míry byl naplněn*):

Cílem práce bylo na základě etnografického výzkumu popsat sociální realitu a subkulturu hráčů MMORPG hry *World of Warcraft* (dále jen *WoW*). Toho mělo být dosaženo prostřednictvím popisu a analýzy specifického sociálního uskupení mezi hráči známého jako *guilda* (s. 4).

Domnívám se, že cíl práce naplněn byl, byť mám řadu výhrad.

2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ (*náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh apod.*):

Na čtenáře velmi pozitivně zapůsobí prvních několik kapitol. V úvodu, který se nese v duchu demytologizace počítačových her, je jasně vymezen předmět studia. V druhé kapitole je čtenář seznámen s výzkumem online her v českém i zahraničním prostředí. Je ale škoda, že autorka kromě představení dosavadního bádání nevede s představenými autory dialog. V úvodu totiž uvádí, že chce poukázat na značné nedostatky v dosavadním výzkumu v domácím prostředí (s. 5), a v závěru si stěžuje, že v domácím prostředí neexistuje žádná relevantní studie sociální reality a subkultury hráčů MMORPG (s. 96). O které konkrétní nedostatky se jedná a proč nejsou dosavadní studie relevantní, se čtenář nedozví. Ve třetí kapitole se čtenář seznámí s historií MMORPG her, ve čtvrté s hrou *WoW*, v páté je pak představena metodologie.

Předmětem kapitoly šesté je herní sociální útvar známý jako *guilda*. Jako problematické vidím zejména to, že se autorka věnuje existenci pirátských serverů (kap. 6.4), která by logicky zapadala spíše do úvodu. Stejně tak informace o hráčské základně (s. 58) by se lépe vyjímaly v úvodních kapitolách. Mechaniky *ban*, *kick* a *ignore*, které jsou v kapitole popisovány, by měly být lépe zasazeny do textu. Žádoucí a nežádoucí nepřátelství mezi *guildami* by mělo být lépe odlišeno a popsáno.

Kapitola sedmá se pak pokouší *guildu* uchopit analyticky. Na *guildu* zaostřuje pomocí definice sociálních skupin od Novotné. Jedním z rysů sociální skupiny je neformálnost (s. 66). Autorka dále tvrdí, že s rostoucím počtem členů se *guilda* sice formalizuje, avšak její neformálnost zůstává zachována (tamtéž). Není proto jasné, co je neformálností míněno. Neformálnost se zdá rovněž být v rozporu s fakty, která autorka sama uvádí: pravidla *guildy* (s. 50, 121), přijímání nových členů (s. 65), hierarchie (s. 69–70) a autorita (s. 72) v *guildě*. Z hlediska teorie považuji za problematické i užití Cooleyho primárních skupin, které jsou definovány na základně bezprostřední interakce, která

v případě hraní multi-playerových her chybí (s. 68). Vyjádření jedné informátorky, že *guilda* je pro ní jako rodina, není potvrzením toho, že *guilda* je primární skupinou (tamtéž). Toto zacházení s výpověďmi dotazovaných jsem kritizoval již v předchozím posudku.

Kapitola osmá se drží standardů a stručně představí čtenáři širší subkulturu hráčů *WoW*. Ocenil bych více literatury týkající se tématu subkultury.

Za celkem dobrou kapitolu považuji devátou, ve které se autorka pokusila o zprostředkování průběhu hraní pomocí etnografického popisu inspirovaného antropologickým žánrem *case study*. I když je co vylepšovat, oceňuji autorčin přístup.

V závěru autorka až příliš krátce shrnuje výsledek svého bádání. Závěr zabírající stranu a půl textu působí odušáklým dojmem.

3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA (*jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů a příloh apod.*):

Práce je strukturovaná adekvátně, byť v některých případech by bylo na místě lepší logické členění – více členit text do odstavců a podkapitol. Autorka nemá ještě úplně jasno v rozdílu mezi spojovníkem a pomlčkou (srov. s. 11, 15 a s. 62). Stejně tak nejsou jasná pravidla zacházení s pojmy v uvozovkách a bez uvozovek. Někde se autorka zbytečně opakuje – např. u specializace *tank* (s. 35, 54, 81), v některých kapitolách uvádí informace, které by se lépe vyjímaly v kapitolách jiných (s. 61, odst. 2).

Z odstavců na s. 9–10 a 43–44 není zřejmé, zdali je přímou citací, nebo vlastním textem. A v textu je ocitovaný Radcliffe-Brown (s. 69), ale odkaz na něj chybí v seznamu závěrečné literatury. Opačný problém se týká Barthovy knihy (1958), která je uvedena ve zdrojích, ale není zmíněna v textu. Práce s citacemi je jinak v pořádku.

Za matoucí pokládám užití trojtečky v rozhovoru (s. 63). Není jasné, zda má původ v autorčině zásahu do textu, nebo je dílem dotazovaného, který text psal.

Přílohy jsou v pořádku a oceňuji glosář v závěru. Mám jen výtku k příloze č. 6, která je špatně vidět.

V číslování stránek lze nalézt sled stran 16, 17, 16, 17 a po s. 20 následuje s. 29.

A nakonec, na patitulní stráně je uveden špatný název instituce.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (*celkový dojem z diplomové práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek apod.*):

Autorka bezpochyby odvedla kus práce. Kvalita je ve srovnání s předchozí prací mnohonásobně vyšší. Silnou stránkou je etnografický popis, na kterém autorka demonstruje svoji obeznámenost s terénem. Dobrý dojem z práce bohužel kazí formální chyby, sklouzávání k obecným tvrzením a nedostatek argumentace. Za vyloženě špatné považuji zacházení s teorií. Je-li práce mj. motivována snahou vyvrátit mýty o hraní počítačových her, pak čtenář v práci nenalezne žádné vyvrácení mýtů. A vadí mi zacházení z Huizingou, které jsem kritizoval již v předchozím posudku – Huizinga nepoužíval pojem magický kruh (s. 91).

Autorka práci pravidelně konzultovala a seznamovala mě průběžně s jednotlivými kapitolami. Bohužel jsem kompletní práci mohl číst až po termínu odevzdání.

5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):

(1) Magickým kruhem jednou označujete *raid* (s. 91), podruhé virtuální prostředí hry (s. 96). Nepovažujete to za nedisciplinované použití pojmu? Vysvětlete.

(2) Na s. 68 píšete, že zúčastněné pozorování ve dvou guildách z dvou rozdílných pozic vám pomohlo získat co možná neobjektivnější pohled na zkoumané skutečnosti. Co zde pojmem objektivita míníte? Týká se objektivita dvou zkoumaných *guild*, nebo hry *WoW*?

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (výborně, velmi dobře, dobře, nedoporučuji k obhajobě):

dobře


Datum: 27. prosince 2014

Podpis: Nikola Balaš

Stvrzuji, že autorem posudku je Mgr. Nikola Balaš.

5.1.2015


Doc. Petr Lozoviuk, Ph.D.


Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra antropologie